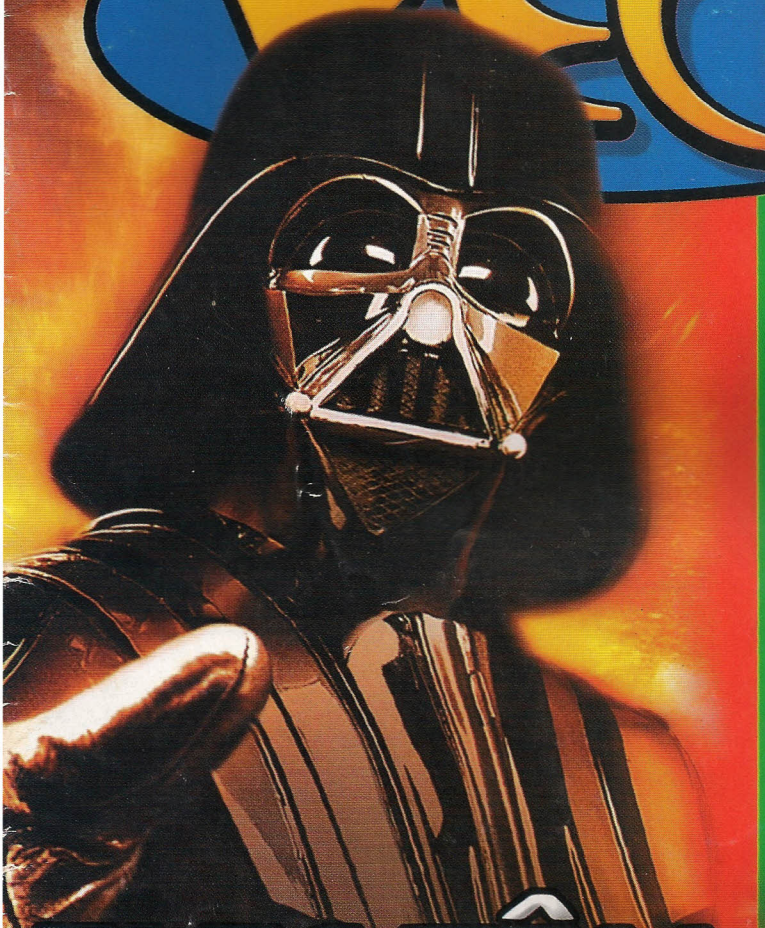
Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 271
19/5/2005

TESTE • Você conhece a turma da TV nos mínimos detalhes?

RECREIO



ELES TÊM A FORÇA!

Saiba tudo sobre o novo filme Star Wars e fique por dentro dos seis episódios da saga dos cavaleiros Jedi

GANHE Rebits
A brincadeira vai rolar com o TRACTOR

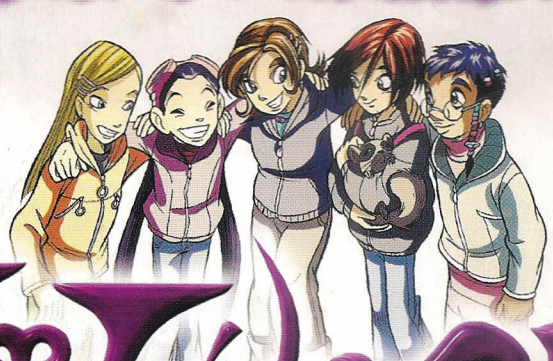
ISSN 1517-7467
00271

www.RECREIONLINE.com.br

O ASTRO É O VILÃO
Wario inventa jogo para GBA

GRÁTIS Superpôster
Descubra quais dinos viviam no Brasil

Acordar.
Ir pra escola.
Salvar o mundo.



W.i.t.c.h

Will Irma Taranee Cornélia Hay Lin

A magia da amizade.

Quadrinhos. Moda. Saúde. Beleza.
Tudo em uma só revista.

Todo mês nas bancas
com um brinde especial para você.

www.abriljovem.com.br

EDITORA Abril

© Disney

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**
Mande a sua pergunta.

6 TESTE **Você se liga em detalhes?**
Descubra com os personagens da TV.

8 CINEMA **Star Wars**
Saiba tudo sobre essa grande aventura.

13 GAMES **O jogo de um vilão**
Wario inventou um game para GBA.

17 PASSATEMPO **Enigma**
Qual cofrinho tem mais dinheiro?

18 EXPERIÊNCIA **Fazendo arte ou ciência?**
Experiências com as cores para você.

21 CIÊNCIA **Será que eu já vi esse filme?**
Sua memória pode se confundir.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 BICHOS **Mascotes-vovôs**
Como cuidar de cães e gatos velhinhos.

26 FAZENDO ARTE **Bichos ajudantes**
Faça pesos animais para papel!

28 COMO FUNCIONA **Uma invenção luminosa**
Como funciona a lâmpada.

29 ESCOLA **Ser diferente é legal**
Entenda o que é preconceito.

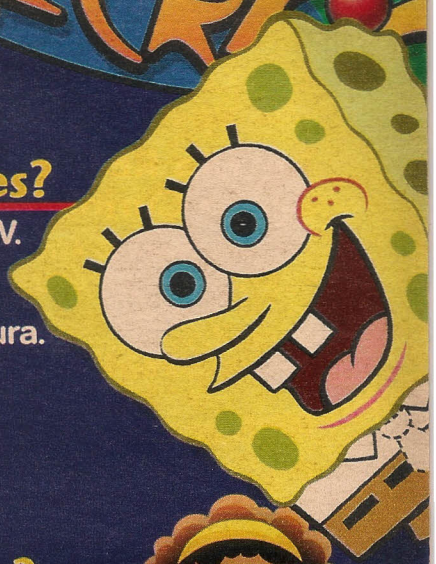
31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Sete erros**

39 PASSATEMPO **Fique de olho**
Conserte os skates.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**
Mande sua carta, desenho ou foto.

42 TIRINHAS! **Para rir**



CAPA: DIVULGAÇÃO/© DISNEY

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Ilustrações
STEFAN

CONSULTORIA:
ALEXANDRE BONALDO
(aracnólogo do Museu Paraense Emílio Goeldi).

DO QUE AS NUVENS SÃO FORMADAS?

Thiago Augusto, 10 anos
São Luís – MA

As nuvens são conjuntos de partículas de cristais de gelo e água líquida. Seu formato e sua cor dependem do tamanho, da quantidade e da distribuição dessas partículas. Já a sua aparência varia de acordo com a intensidade da luz e a posição do observador.

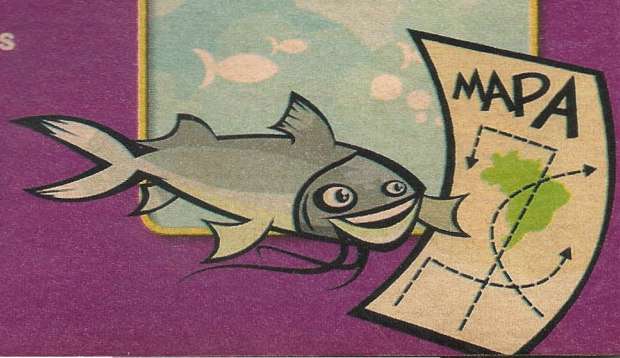
QUEM TEVE A IDÉIA DE FAZER UM COFRE EM FORMA DE PORQUINHO? POR QUÊ?

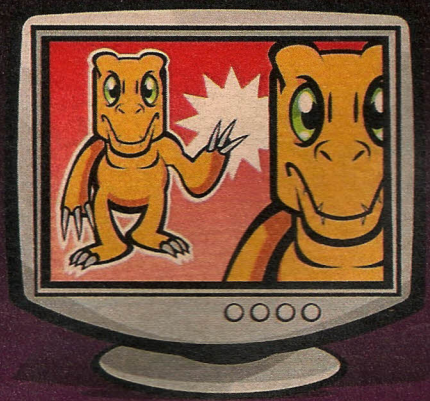
Matheus E. Araújo
Rio de Janeiro – RJ

Não se sabe ao certo, mas dizem que quem inventou o cofre em forma de porquinho foi o francês Sebastian la Pestre, no século 17. A idéia surgiu porque o porco pode ter muitos filhotes ao longo da vida. Segundo a conta feita por Sebastian, em dez anos, um único porco poderia ter 6 milhões de descendentes, incluindo seus filhos, netos, bisnetos e filhos dos bisnetos. Assim, ele achou que o porco era um bom modelo de como fazer o dinheiro render com o tempo e um bom jeito de ensinar as crianças a juntar dinheiro.

VOCÊ SABIA QUE...

Um peixe brasileiro viaja 3.500 quilômetros para pôr seus ovos? É o **piramutaba**, que cruza o rio Amazonas todos os anos. A distância que ele percorre equivale ao diâmetro da Lua.

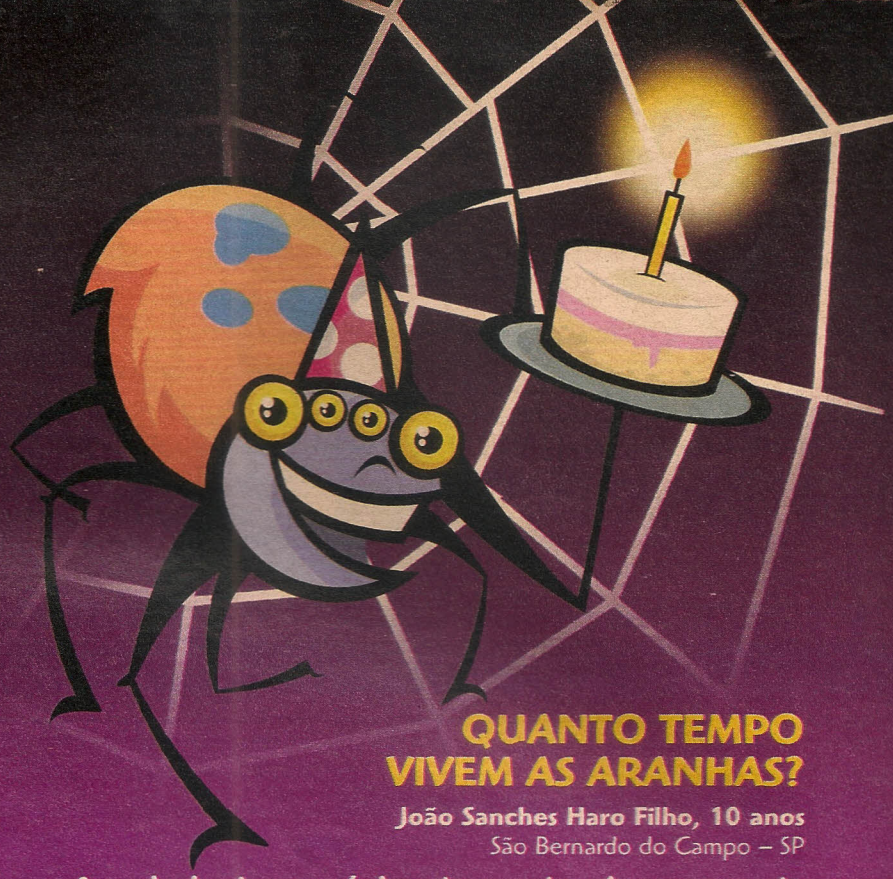




QUEM INVENTOU OS DIGIMON?

Leonardo Alves, 11 anos
Rio Negro – PR

O desenho Digimon foi criado por uma empresa japonesa chamada Toei Animation e foi lançado no Japão em 1999.
A palavra Digimon é uma abreviação de *digital monsters*, que significa monstros digitais.
A aventura se passa no DigiWorld (mundo digital).



QUANTO TEMPO VIVEM AS ARANHAS?

João Sanches Haro Filho, 10 anos
São Bernardo do Campo – SP

A maioria das espécies de aranha vive menos de um ano. Algumas espécies chegam a viver só durante uma determinada estação do ano. Apesar disso, as aranhas- caranguejeiras, que são grandes e peludas, podem chegar a 20 anos de idade ou mais.

ONDE ESTÁ O MAIOR TELESCÓPIO DO MUNDO?

João Gabriel Sampaio Messias Ribeiro
São Paulo – SP

Os dois maiores telescópios do mundo estão no Observatório W. M. Keck, que fica no topo do vulcão Mauna Kea, no Havaí. Cada um deles tem quase 10 metros de comprimento, 300 toneladas e uma lente com 10 metros de diâmetro.

teste

VOCÊ ESTÁ LIGADO?

Responda às perguntas e descubra se você é um bom observador e presta atenção em todos os detalhes dos desenhos animados.

1 Qual a cor do nariz do Cat e do Dog, de CatDog?

- A Vermelho e roxo.
- B Rosa e azul.
- C Laranja e preto.

2 Bob Esponja aparece sempre de:

- A Meias brancas.
- B Gravata azul.
- C Sapato marrom.

3 Que figura aparece na fivela do cinto de Eduardo, de A Mansão Foster?

- A Um cachorro.
- B Uma caveira.
- C Uma serpente.

4 Qual destes garotos não usa boné?

- A Tyson, de Beyblade.
- B Goku, de DragonBall.
- C Ash, de Pokémon.

5 Onde a Vaca e o Frango se conheceram?

- A Na escola.
- B Em casa.
- C Numa fazenda.

6 Qual destes personagens não usa gravata?

- A Mandark.
- B Jacó Dois, Dois.
- C O pai de Dexter.

7 Em Hi Hi Puffy, Tekirai é:

- A A gatinha branca de Ami.
- B A cachorrinha preta de Ami.
- C A gatinha preta de Yumi.

8 O que Dexter não larga nunca?

- A As luvas.
- B A lupa.
- C A lanterna.

Texto ROBERTA VIGANÓ

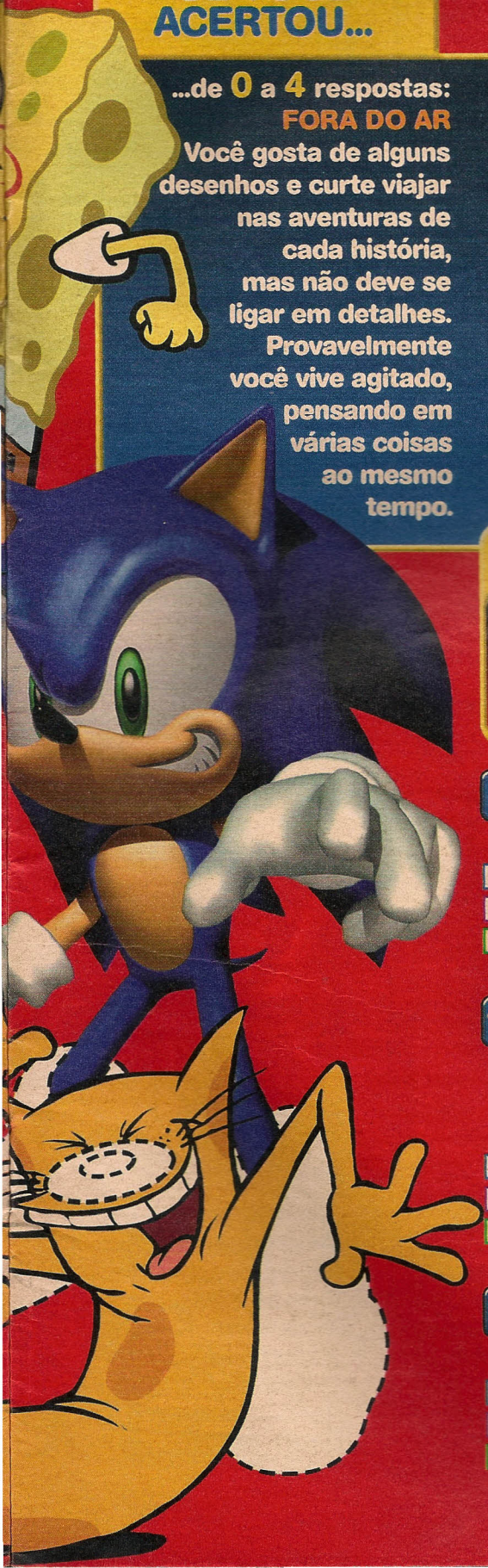
SE VOCÊ ACERTOU...

...de **0** a **4** respostas:
FORA DO AR
Você gosta de alguns desenhos e curte viajar nas aventuras de cada história, mas não deve se ligar em detalhes. Provavelmente você vive agitado, pensando em várias coisas ao mesmo tempo.

...de **5** a **8** respostas:
DE OLHO EM TUDO
Você conseguiu se lembrar de muitas informações sobre desenhos e certamente é do tipo observador, que repara em tudo. Aproveite essa habilidade também na escola e mesmo com seus amigos.

...de **9** a **15** respostas:
ANTENA LIGADA
Parece que você adora desenhos e fica ligado em tudo o que passa na tela. É um ótimo observador e conhece bem os personagens e as histórias da TV. Mas não vale gastar toda sua energia na frente da TV, certo? Sua boa memória pode ser muito útil nas aulas e nas brincadeiras!

IMAGENS: DIVULGAÇÃO



Respostas corretas

1 A; 2 A; 3 B; 4 B;
5 B; 6 B; 7 A; 8 A;
9 C; 10 B; 11 B; 12 B;
13 C; 14 B e 15 A.

9 Qual dos heróis da Liga da Justiça não usa cinto?
- A Ajax.
- B Superman.
- C Lanterna Verde.

10 Quantos braços tem a guitarra de Rock Zilla no desenho Meu Pai É um Roqueiro?
- A Um.
- B Três.
- C Seis.

11 Bunny, a mãe de Johnny Bravo, não costuma usar:
- A Sapatos.
- B Colar.
- C Brincos.

12 Qual a cor do sapato de Sonic?
- A Azul.
- B Vermelho.
- C Ele não usa sapato.

13 Qual personagem não tem irmãos ou irmãs?
- A Astroboy.
- B Chuckie.
- C Jimmy Neutron.

14 Quem usa aparelho nos dentes no desenho Os Padrinhos Mágicos?
- A Cosmo.
- B Chester.
- C Timmy.

15 No passado, o Macaco Loco trabalhava:
- A No Laboratório do Professor Utônio.
- B No circo.
- C No cinema.

CINEMA

A FORÇA

Texto ▸ NOÊMIA LOPES

O jeito mais comum de se contar uma história é começar pelo início. Mas na saga Star Wars (ou Guerra nas Estrelas, em português) nada é comum. O filme que estréia agora é o sexto a ser exibido nos cinemas e mostra a terceira fase da aventura.

Em A Vingança dos Sith, você vai descobrir como Anakin Skywalker, que fazia parte da turma do bem, acaba virando o terrível Darth Vader, um dos piores vilões de todas as galáxias. Na história, há uma guerra entre andróides que desejam dominar o Universo e cavaleiros Jedi (lê-se jedai) tentam impedir que isso aconteça e lutam pela paz.

Os Jedi contam com a orientação do sábio Mestre Yoda e com o poder do corajoso Obi-Wan Kenobi. Os dois são mestres do jovem Anakin, mas estão preocupados porque o garoto é muito ambicioso e quer ter cada vez mais poder.

VILÕES DO UNIVERSO

Anakin Skywalker
Foi treinado pelos Jedi e tem grandes habilidades. Após uma luta, partes do seu corpo foram trocadas por peças mecânicas e ele virou Darth Vader.

General Grievous
Comandante de um exército de robôs, viaja pela galáxia caçando cavaleiros Jedi e prende os sabres das vítimas em seu cinto.

Palpatine
Político ambicioso, quer todo o poder da galáxia em suas mãos. Parece desejar ajudar Anakin, mas, na verdade, esconde planos diabólicos.

Padmé Amidala
Éla é senadora e foi rainha de Naboo. Casou com Anakin e está grávida de seus dois filhos, Luke e Leia.

DO MAL

Conheça o filme A Vingança dos Sith e entenda a história da série Star Wars.

No começo do filme, Anakin e Obi-Wan enfrentam os andróides e ganham respeito entre os Jedi. Mas Anakin acaba se aproximando do senador Palpatine. Atraído pelo poder e perturbado com as leis dos Jedi, que o afastam de sua amada Padmé Amidala, Anakin luta até com Obi-Wan, seu antigo mestre.

O conflito entre os Jedi fortalece os Sith, um grupo do mal que foi vencido pelos cavaleiros séculos antes e volta com força máxima para se vingar e espalhar maldade pelo Universo. Prepare-se para conferir uma aventura de perder o fôlego, com batalhas espaciais incríveis, mundos fantásticos, criaturas assustadoras e muitos duelos!

ESTRÉIA
A VINGANÇA DOS SITH CHEGA AOS CINEMAS NO DIA 19 DE MAIO.

TURMA DO BEM

Obi-Wan Kenobi
Jedi dedicado, é ótimo para desvendar mistérios e tem incríveis habilidades com o sabre de luz.

C-3PO e R2-D2
Essa divertida dupla de robôs acompanha a saga desde o começo. C-3PO foi feito por Anakin quando garoto.

Yoda
É o grande mestre Jedi, respeitado por todos os cavaleiros. Tem muito poder, domina a Força como ninguém e treinou os Jedi durante 800 anos.

Chewbacca
É um valente guerreiro interplanetário da espécie dos Wookies, que adora pilotar espaçonaves e está sempre por perto para ajudar seus amigos Jedi.

ORDEM NA GALÁXIA

A série Star Wars é dividida em seis filmes. O primeiro que chegou aos cinemas foi Uma Nova Esperança, em 1977. Depois, vieram mais dois que continuavam a história para frente. A partir do quarto filme, A Ameaça Fantasma, o que é mostrado é o passado dos personagens.

Esse jeito de contar a história fora da ordem foi a opção do diretor George Lucas, porque na década de 70 não havia tecnologia suficiente para fazer as cenas de luta como tinha imaginado. Veja um resumo geral para saber o que ocorre de mais importante em cada filme e, se quiser, passe na locadora para conferir cada aventura.

I
A AMEAÇA FANTASMA
1999

II
O ATAQUE DOS CLONES
2002

III
A VINGANÇA DOS SITH
2005

IV
UMA NOVA ESPERANÇA
1977

V
O IMPÉRIO CONTRA-ATACA
1980

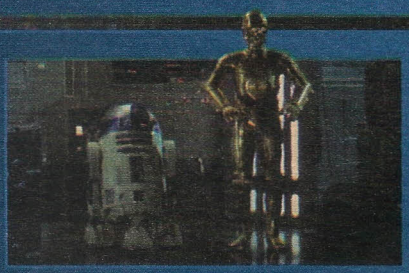
VI
O RETORNO DE JEDI
1983

Os cavaleiros Jedi, Qui-Gon Jinn e seu aprendiz Obi-Wan Kenobi, são enviados para combater inimigos no planeta Naboo. No caminho, encontram o menino Anakin Skywalker, de 9 anos, que pilota superbem e parece levar jeito para Jedi. Qui-Gon decide treiná-lo para se tornar cavaleiro. Mestre Yoda, no entanto, desconfia que há algo de errado com o garoto. Fique de olho nas cenas de ação, cheias de efeitos especiais, e nos divertidos seres extraterrestres.

Obi-Wan, Anakin e Padmé, a rainha do planeta Naboo, se encontram dez anos depois de terem salvo Naboo. Anakin cresceu, virou um aprendiz Jedi bastante talentoso e enfrenta seu desafio mais difícil: escolher entre suas obrigações como guerreiro Jedi e o namoro proibido com Padmé. Enquanto isso, Obi-Wan descobre um exército de clones que luta contra tropas de andróides e começa uma perigosa guerra intergaláctica.

Os Sith, seguidores do lado negro da Força, voltam com força máxima para se vingar dos Jedi e espalhar maldade pelo Universo. O filme irá revelar como Anakin Skywalker vai para o lado negro da Força e vira Darth Vader. Cenas incríveis de batalhas com efeitos especiais de última geração o aguardam no cinema. O destaque é o duelo de Anakin e Obi-Wan no planeta Mustafar, um lugar cheio de rios de lava e explosões de magma.

No primeiro filme exibido nos cinemas, o Império do Mal, comandado por Darth Vader, domina o Universo. Mas nem todos se renderam. As forças rebeldes se preparam para enfrentar os vilões. Luke Skywalker sonha em lutar contra o Imperador. Ele acaba se juntando ao aventureiro Han Solo e, entre muitas aventuras, resgata a princesa Leia Organa das mãos de Darth Vader. Não perca as confusões de R2-D2 e C-3PO.



Darth Vader quer se vingar dos rebeldes e persegue Luke Skywalker pela galáxia. Para atraí-lo, prende o capitão Solo e a princesa Leia. Enquanto isso, Luke aprende a lutar com Mestre Yoda para se tornar um cavaleiro Jedi. Quando sabe que seus amigos correm perigo, vai atrás deles e acaba duelando com Darth Vader. O vilão tenta levá-lo para o lado negro da Força, mas o aprendiz Jedi foge com a ajuda dos amigos.

O Império do Mal prepara uma nova estação espacial. O capitão Solo e a princesa Leia são prisioneiros do monstro Jaba, o bandido mais nojento das galáxias. Luke os salva e descobre que Leia é sua irmã. O grupo rebelde recebe ajuda dos Ewoks, um povo parecido com ursos de pelúcia. Darth Vader e o Imperador querem atrair Luke, mas o jovem Jedi não aceita. Assim começa o duelo que vai decidir o destino de toda a galáxia.

GUIA DO JEDI INICIANTE

Entenda melhor o mundo de Star Wars.

ARQUIVO JEDI ▸ É uma enorme biblioteca localizada no planeta Coruscant.

CORUSCANT ▸ Planeta onde fica a sede da República e o lar dos cavaleiros Jedi.

DAGOBAH ▸ Mundo pantanoso e cheio de névoa, onde Mestre Yoda se esconde quando os Jedis são perseguidos.

ESTRELA DA MORTE ▸ Estação espacial do Império com poder para destruir planetas inteiros.

EWOKS ▸ Moradores das florestas da lua de Endor. São bípedes baixinhos, curiosos e muito fofos.

FORÇA ▸ Energia que envolve todas as coisas do Universo.

GUERRAS CLÔNICAS ▸ Conflito entre a República e as tropas que se uniram para derrubá-la.

HIPERESPAÇO ▸ Tecnologia usada pelas espaçonaves para viajar grandes distâncias em altíssimas velocidades.

IMPÉRIO ▸ Governo do mal, que tomou conta da galáxia depois da derrota da República, regendo o Universo com injustiça e violência.

JEDI ▸ Guardiões da paz e da justiça. Para ser um cavaleiro Jedi, é preciso estudar, treinar durante muitos anos e passar nas provas que o Conselho Jedi prepara.

JEDIS STARFIGHTER ▸ Naves pequenas usadas pelos Jedi.

MUSTAFAR ▸ Planeta cheio de rios de lava e explosões de magma, onde ocorre uma das mais importantes batalhas do Episódio III.

NABOO ▸ Planeta governado por Padmé Amidala, mãe de Luke e Leia.

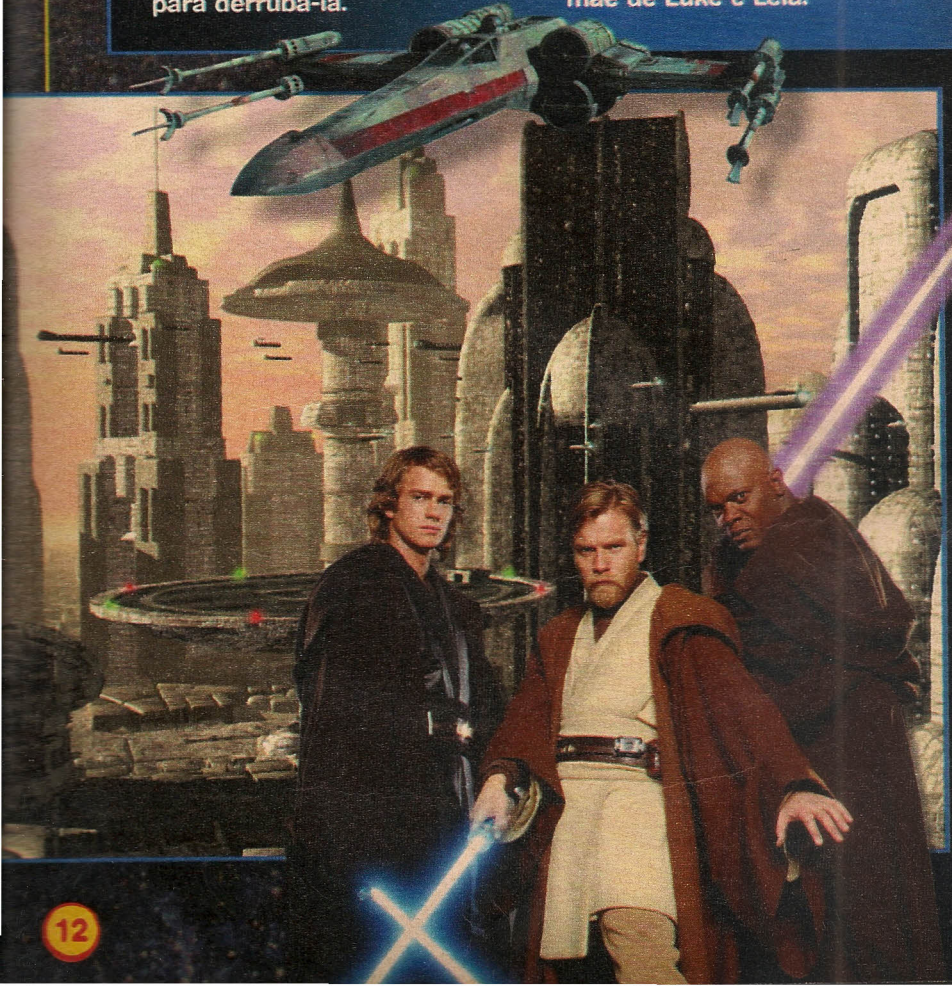
REPÚBLICA ▸ Governo em que todos os povos se uniram para comandar a galáxia juntos. Durou milhares de anos, até ser ameaçada pelos Sith.

SABRE DE LUZ ▸ É uma arma dos Jedi. Quando se aciona um botão na base, sua energia é liberada e forma um feixe de luz poderoso.

SITH ▸ Esse grupo inimigo dos Jedi é seguidor do lado negro da Força. Foi destruído, mas agora está de volta para se vingar. Os Sith andam sempre em dois: um mestre e um aprendiz.

TATOOINE ▸ Planeta desértico onde nasceu Anakin.

WOOKIES ▸ Seres peludos de aparência assustadora, mas muito companheiros e inteligentes. Moram no planeta Kashyyyk.



SEGREDOS DE UMA GALÁXIA MUITO, MUITO DISTANTE

- Quando George Lucas criou o primeiro roteiro, imaginou Luke Skywalker mais velho. Depois, mudou de idéia e ele virou um garoto.
- Uma tempestade de areia na Tunísia destruiu cenários e roupas nas filmagens de Uma Nova Esperança. Durante as gravações de O Império Contra-Ataca, houve uma nevasca e, quando a turma voltou ao deserto para filmar A Ameaça Fantasma, outra tempestade de areia atrapalhou tudo.
- Nos filmes antigos da série, R2-D2 e C-3PO eram interpretados por atores reais com fantasias de robô.

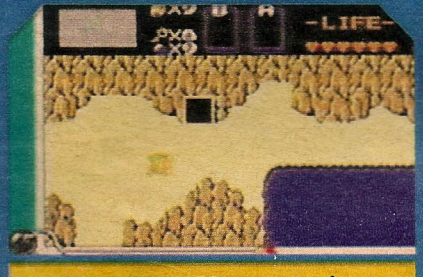
GAMES

O VILÃO É O CHEFE

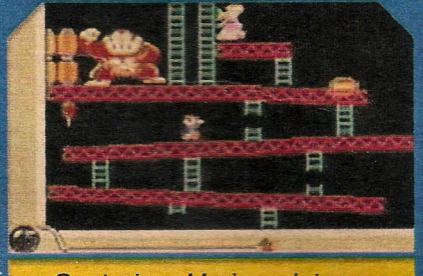
Divirta-se com o jogo criado por Wario.

Prepare-se para grandes desafios e muita maluquice: Wario está cheio de idéias.

Seja rápido e ajude o herói a chegar ao castelo antes da explosão da bomba.



Numa das fases, você assume o comando de Link, o herói do jogo Zelda.



Controle o Mario e detone Donkey Kong para salvar a princesa Peach.

Todo mundo sabe que Wario é maluco. Mas ninguém imaginava que ele pudesse se tornar um fabricante de jogos. É isso que acontece no jogo Ware Inc: Mega Microgames lançado para GBA.

Ele chama uma trupe de personagens e cria um jogo exclusivo para Game Boy Advance. E claro que você vai querer entrar na brincadeira. São vários minigames com versões de jogos famosos como Road Fighter, Duck Hunt e F-Zero. As tarefas são tão doidas que parecem criadas mesmo pelo bigodudo.

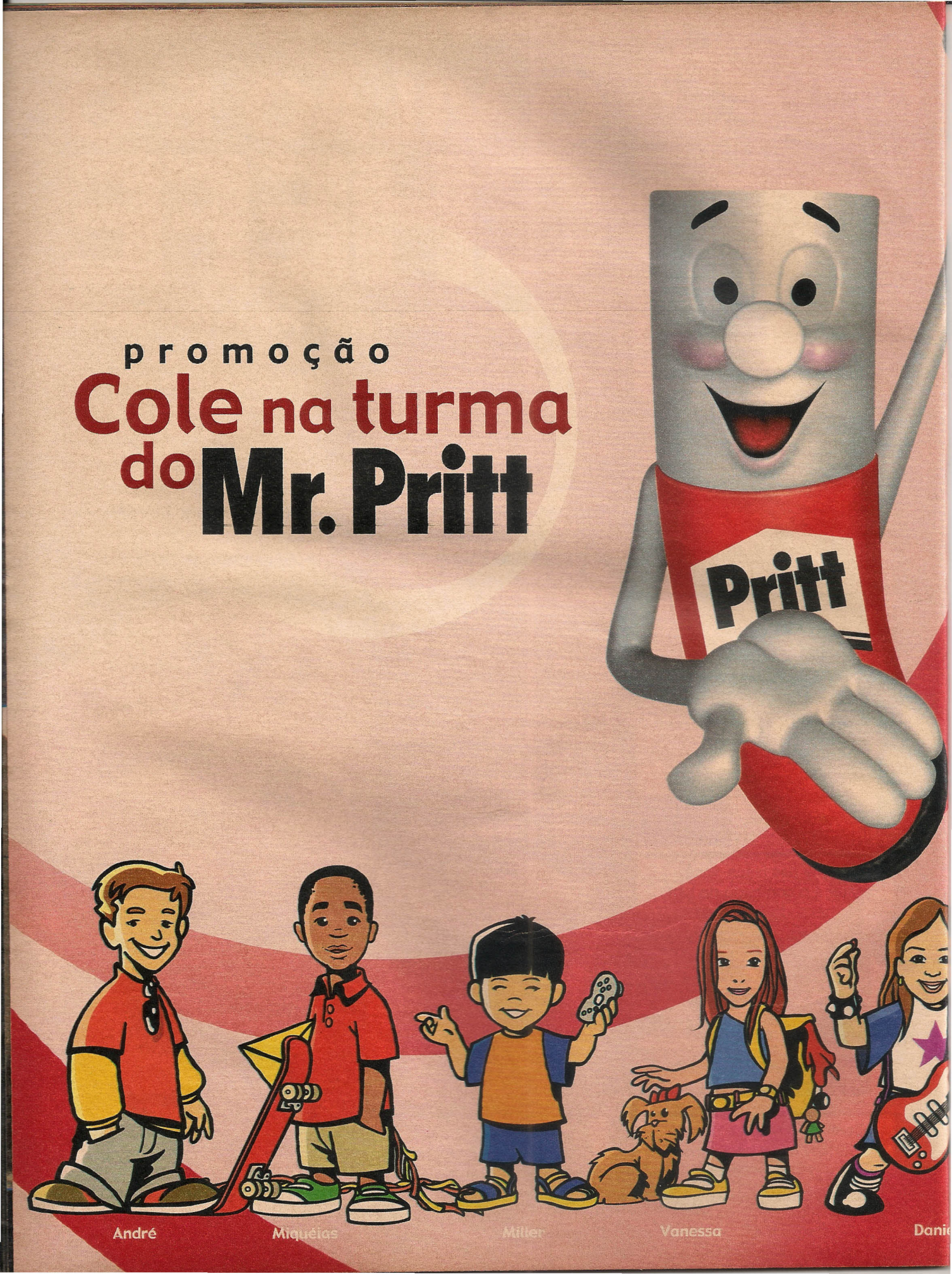
Você tem de ser versátil, pois as missões são bem variadas. Mas os comandos são fáceis e quase sempre funcionam com o uso de um botão e do controle direcional. Para garantir desafios mais legais, conecte dois GBA e faça disputas em dupla.

Ao derrotar o vilão Red Jimmy, você terá acesso a este minigame surpresa.

DIVULGAÇÃO

promoção

Cole na turma do Mr. Pritt



A Turma do Mr. Pritt foi 10 e já entrou para a história.

Foram 10 crianças premiadas com: 10 computadores, 10 anos de escola grátis e 10 assinaturas da Revista Recreio. Mais do que vencedores, os nossos premiados se tornaram personagens das histórias em quadrinhos, aqui na revista Recreio. Foi inesquecível!

Agora, a Promoção Cole na Turma do Mr. Pritt chegou ao fim e vai deixar saudades. **Mas, continue de olho no site www.pritt.com.br**. A história continua e, logo, logo, novas promoções podem fazer você entrar na turma dos ganhadores, junto com o André, o Miquéias, o Miller, a Vanessa, a Daniela, o Lucas, a Ana Flávia, o Gustavo, o Daniel e a Tatiana.

Afinal, você também é nota 10!

Henkel

Um robit que infla a cabeça!

EDITORA Abril

Semana que vem, a RECREIO vai trazer o Pixbit. Ao seu comando, esse robô da equipe ET é capaz de inflar e esvaziar a cabeça. Passe na banca e garanta o seu.

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio:
MINI SCHIN

RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

ENIGMA

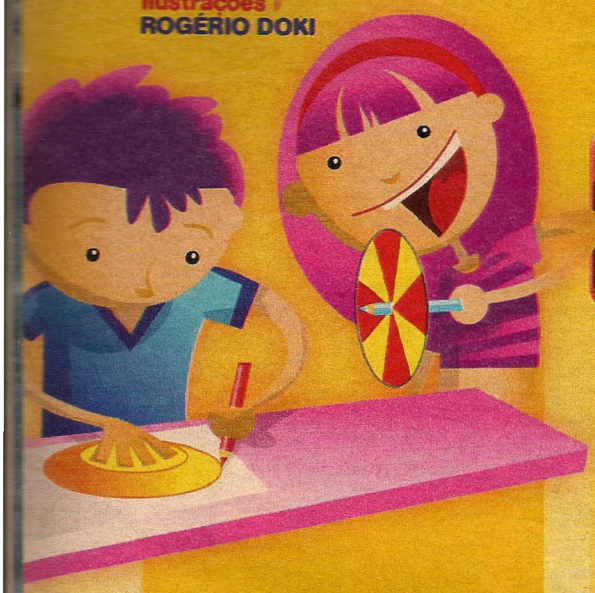
Resposta na página 42.

Descubra qual cofrinho tem mais dinheiro.

EXPERIÊNCIA

ARTE NO LA

Ilustrações: ROGÉRIO DOKI



REDEMOINHO DE CORES

Você vai precisar de:

- papelão
- 1 lápis
- tintas

1. Corte um círculo no papelão usando um pires como molde. Divida-o em fatias, como uma pizza. Pinte as fatias alternando duas cores.
2. Fure o centro do círculo e encaixe-o no lápis. Gire o mais rápido que conseguir e observe.

O que acontece:
O disco gira tão rápido que nossos olhos se confundem e misturam as cores. Isso ocorre também quando olhamos a roda de um carro em movimento ou uma bola colorida rolando.

SURPRESAS NO PAPEL

Você vai precisar de:

- papel de seda colorido
- cola
- pincel
- papel branco

1. Recorte pedaços de papel de seda. Passe cola com o pincel em cada um e cole-os, sobrepondo-os no papel branco.
2. Observe os pontos onde se juntam duas cores de papel.

O que acontece:
Olhando ao redor, você vai notar uma quantidade infinita de cores. Todas são feitas a partir de misturas de três cores: vermelho, amarelo e azul, chamadas de cores primárias. Se misturarmos essas cores, temos as cores secundárias. Assim: vermelho + amarelo = laranja, azul + vermelho = roxo e amarelo + azul = verde.

SEGREDO COLORIDO

Você vai precisar de:

- papel sulfite
- canetinhas coloridas
- 1 recipiente com água
- 2 lápis
- 2 borrachas
- barbante

1. Corte tiras de papel sulfite. Desenhe uma bolinha de uma cor em cada uma.
2. Finque cada lápis em uma borracha e monte um varal, como na figura.
3. Prenda as tiras no varal, de modo que a ponta do papel encoste na água e as bolinhas coloridas fiquem molhadas.

O que acontece:
As cores no papel mudam. Em contato com a água, os pigmentos usados para a tinta da canetinha se separam e é possível ver que o verde, por exemplo, é formado por pigmentos de azul e amarelo.

CONSULTORIA: JOSÉ SCHIFINO (professor do Instituto de Química da UFRGS), LEANDRO R. TESSLER (professor do Instituto de Física da Unicamp) e LYGIA ARCURI ELUF (professora do Instituto de Artes da Unicamp).

BORATÓRIO

Faça experimentos coloridos que viram obras de arte.

NADA DE MISTURA

Você vai precisar de:

- água
- 1 pote de vidro transparente
- óleo
- corante de alimentos

1. Coloque água no pote e jogue gotas de óleo sobre a água. As substâncias não se misturam.
2. Pingue gotas de corante sobre o óleo e veja o que acontece. Depois pingue o corante na água.

O que acontece:

O óleo e a água não se misturam porque têm propriedades químicas bem diferentes. O corante, que é feito à base de água, forma uma bolinha colorida sobre a área com óleo. Já a água e o corante se misturam. Tanto que, se você empurrar a bolinha de corante que estava em cima do óleo, ela vai se espalhar depressa.

DESENHO FLUTUANTE

Você vai precisar de:

- 1 assadeira grande
- giz colorido
- papel cartão

1. Coloque água na assadeira. Raspe giz colorido na superfície da água e coloque o papel cartão por cima.
2. Espere alguns minutos e retire o papel. Deixe-o secar e depois veja os desenhos que se formaram.

O que acontece:

Os pedaços de giz flutuam porque as moléculas da água formam uma película muito fina na superfície. Quando o papel é colocado sobre a água, ele entra em contato com o giz. A água se espalha sobre o papel e arrasta junto o pigmento do giz, formando os desenhos.

PINCEL DE CANUDINHO

Você vai precisar de:

- guache
- pratinhos de plástico
- canudinhos
- papel

1. Dilua a tinta guache em um pouco de água num prato. Mergulhe uma ponta do canudo na tinta, deixando-o inclinado, e tampe a outra com o dedo.
2. Sem tirar o dedo, leve-o até o papel. Aí solte o dedo e deixe a tinta sair. Faça um desenho bem legal levando tintas de várias cores para o papel.

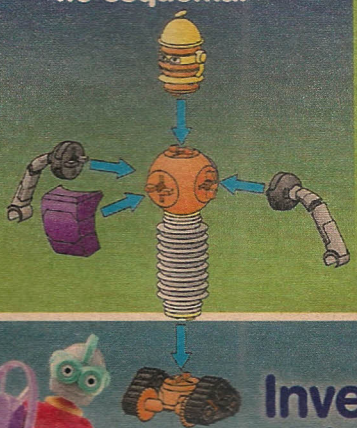
O que acontece:

Quando você tampa o canudo com o dedo, impede a entrada de moléculas de ar e altera a pressão dentro do canudo, por isso a tinta não cai. Quando você tira o dedo, o ar entra, a pressão fica normal e a força da gravidade puxa a tinta para baixo.

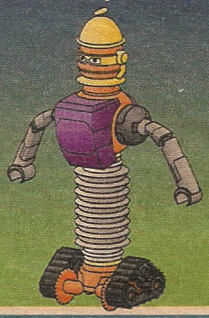
Veja como montar o Tractor

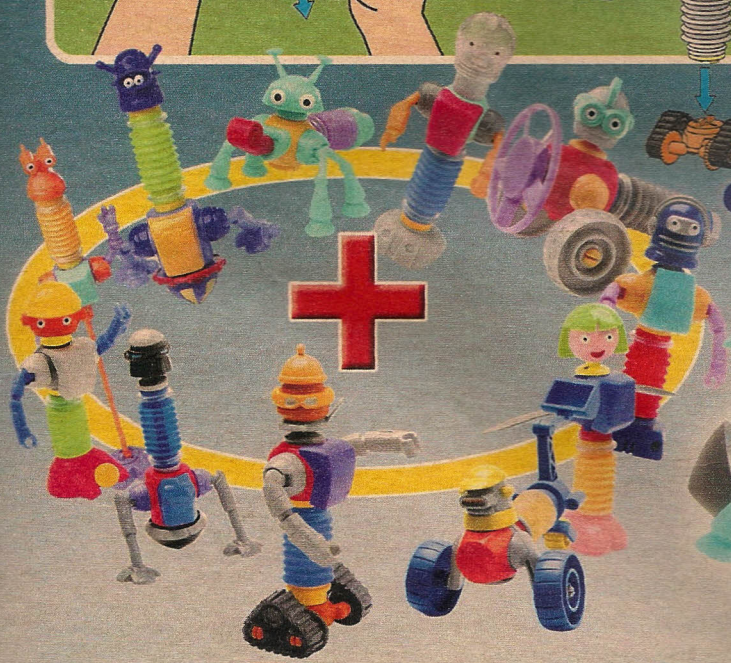
1 Tire o plástico que protege a sanfona.

2 Encaixe a cabeça, o escudo, os braços e as rodas como no esquema.



3 Ele está pronto. Tente misturar o Tractor com mais robôs e aumente os seus poderes.





Invente novos robôs encaixando seus ROBITS.

Veja no site o passo-a-passo da montagem do Tractor e brinque com os ROBITS.

www.RECREIOONLINE.com.br

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio
Mini Schin

RECREIO
Toda quinta nas bancas

Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

VOCÊ JÁ VIU ESSE FILME?

Sua memória pode se confundir às vezes. Veja como isso ocorre.

Você já visitou um lugar pela primeira vez e teve a sensação de que tinha estado lá antes? Ou então, falando com um amigo, ficou com a impressão de que já havia tido aquela conversa?

A sensação de que algo se repete sem ter acontecido antes é conhecida como *déjà vu* (a pronúncia é dê-já-vu), uma expressão em francês que significa "já visto". É uma experiência estranha, parecida com um sonho.

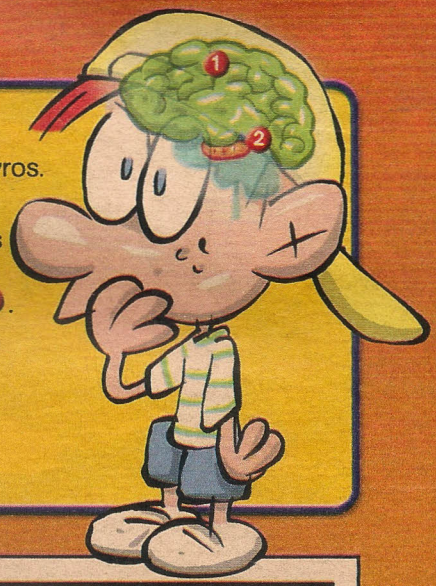
Ninguém sabe por que isso acontece, mas os cientistas garantem que a explicação está no cérebro, onde fica a nossa memória.

O cérebro faz a seleção e o armazenamento das informações que captamos do ambiente. Quando precisamos de uma informação, ele trabalha para localizá-la e ela surge na forma de lembrança. O *déjà vu* é uma falha desse sistema, quando uma informação é confundida com outra parecida.

Os cientistas não descobriram o que causa isso, mas sabem que não é nada grave e que ocorre de vez em quando com todo mundo.

COMO ACONTECE

- Imagine que o cérebro é uma biblioteca e as informações são os livros.
- Os novos livros que chegam são registrados e guardados nas estantes do **córtex cerebral** 1 por um bibliotecário chamado **hipocampo** 2.
- Às vezes, o bibliotecário se confunde quando chega um novo livro. Ele pensa que já guardou um igual em outra estante. É quando temos a sensação do *déjà vu*.



Consultoria: LUIZ EUGENIO MELLO (professor do Departamento de Fisiologia da Unifesp) e FABIO OLIVEIRA (pronúncia francesa).

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

Aproveite o dia de sol e procure as figuras em destaque no jardim.

Cadê?

Resposta na página 42.

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO
Ilustrações ▸ JEAN-CLAUDE & CRIS EICH

CARINHO EM DOBRO

Consultoria: CLAUDIA REGINA GROSSE ROSSI (médica veterinária da Pet Center Marginal) e OSWALDO LUIZ PASQUALIN (médico veterinário de São Paulo).

Confira dicas para cuidar melhor de cães e gatos que estão ficando velhinhos.

Quem tem um cão ou gato em casa desde que era bem pequeno está tão acostumado com ele que pode não reparar quando o amigão está velhinho.

Esses animais têm um período de vida mais curto que os humanos e ficam idosos mais cedo. Isso varia de acordo com a espécie, a raça e até o temperamento do bicho, mas, se o seu cachorro ou gato tem mais de 7 anos, está começando a entrar na velhice. É bom saber disso e cuidar bem dele para garantir sua companhia por mais tempo.

Um dos sinais de idade mais fáceis de notar são os pêlos brancos que começam a surgir na cabeça e no focinho principalmente. Pode acontecer ainda de o seu bicho perder mais pêlos do que o normal em algumas regiões do corpo.

Com a idade avançada, muitos ficam mais lentos, dorminhocos e passam a se interessar menos por corridas e saltos. Eles se cansam mais facilmente, mas isso não quer dizer que não gostem de brincar ou de estar com você.

É muito importante saber respeitar os limites de seu animal de estimação e aprender a se divertir com ele. Se curte passear, leve-o para dar uma volta sempre que puder, porém pare mais vezes para que ele descanse, beba água e faça suas necessidades (e não se esqueça de levar um saquinho e uma pá para recolher a sujeira dele). Faça brincadeiras menos agitadas para ele não se cansar. Se ele costuma ficar dentro de casa, veja com ele seus desenhos favoritos ou deixe-o do seu lado enquanto joga videogame.

DICAS

- Nessa fase, é bom consultar um veterinário pelo menos uma vez por ano para conferir as vacinas e acompanhar a saúde de seu parceiro, que está mais frágil.
- Como gastam menos energia, os animais precisam comer ração com menos gordura e de digestão mais fácil. O veterinário pode indicar o tipo mais adequado.
- Cuide dos dentes dele. Escove-os se ele já estiver acostumado ou peça ajuda ao veterinário. Só dê banho nos dias de sol e não deixe seu cão ou gato molhado. Use um secador de cabelos, que não faça muito barulho ou seja muito quente.
- Nos dias frios, pode ser legal vesti-lo e preparar uma cama quentinha, para ele ficar bem protegido.

Não se esqueça!

- **Leve sua mascote ao veterinário regularmente e peça ajuda para escolher o melhor tipo de ração.**
- **Quando ele ficar mal-humorado, tente fazer carinho e agradá-lo, mas, se perceber que não adiantou, deixe-o um pouco sossegado.**
- **Se ele fizer algo errado, não deixe de chamar sua atenção, mas seja paciente.**
- **Na hora de brincar, não exagere nas corridas e saltos. Se perceber que ele está cansado, pare junto com ele e descanse.**

LINHA DO TEMPO

Confira uma tabela que compara a idade desses bichos com a nossa. E saiba um pouco mais sobre as diferentes etapas da vida deles:

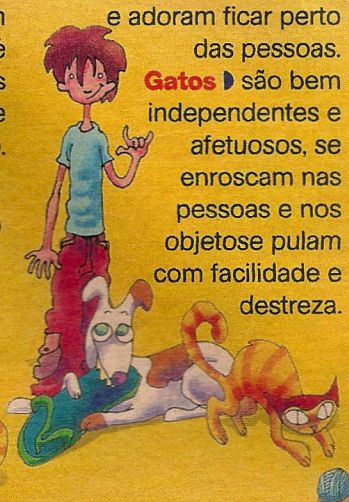
Cães e gatos	Humanos
1 ano	cerca de 15 anos
5 anos	cerca de 30 anos
10 anos	cerca de 50 anos
15 anos	cerca de 70 anos
20 anos	cerca de 90 anos

BEBÊS

Cães ◗ são agitados, mordem tudo e correm pela casa o tempo todo. **Gatos** ◗ adoram brincar e podem até acordar os donos no meio da noite querendo diversão.

CRIANÇAS

Cães ◗ gostam de passear e brincar, participam de tudo o que acontece em casa e adoram ficar perto das pessoas. **Gatos** ◗ são bem independentes e afetuosos, se enroscam nas pessoas e nos objetose pulam com facilidade e destreza.



ADULTOS

Cães ◗ não são tão ativos quanto antes e só brincam de vez em quando. **Gatos** ◗ se divertem com suas bolinhas, curtem ficar com o dono e adoram tirar sonecas.

IDOSOS

Nessa fase, você já sabe: eles precisam de cuidados especiais. Afinal, estão na terceira idade.

FAZENDO ARTE

Veja como fazer bichos que dão um visual legal e servem como peso de porta ou de papel.

ABELHA

Você vai precisar de:

- 2 garrafas de refrigerante de 2 litros
- fita adesiva
- pedrinhas
- papelão
- 1 bolinha de isopor
- cartolina
- jornal
- tinta colorida

CRIAÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES
ESQUEMAS: CARINA MAKI HATA
FOTO: LEO FELTRAN

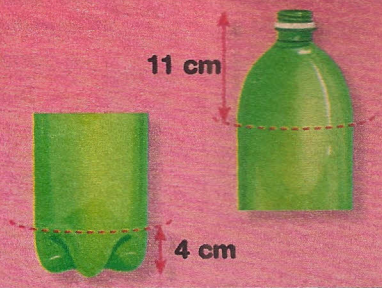
1 Lave as garrafas. Peça que um adulto corte a parte de cima delas. Junte as partes de cima com fita adesiva. Retire uma das tampas, ponha as pedras e feche.

CARACOL

Você vai precisar de:

- 2 garrafas de refrigerante de 2 litros
- fita adesiva
- pedrinhas
- canudinho grosso
- 2 bolinhas de isopor
- cartolina
- jornal
- tinta colorida

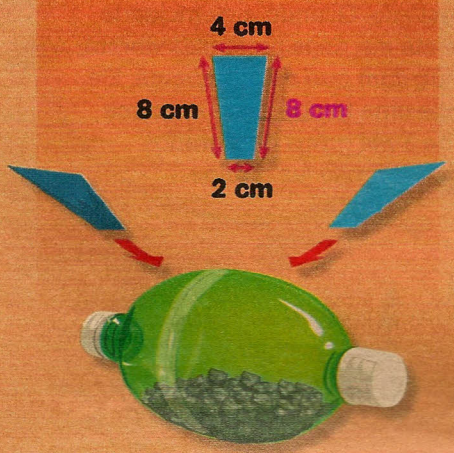
1 Lave as garrafas. Peça que o adulto corte as partes de cima e as de baixo das duas. Junte as partes de baixo com fita adesiva. Faça o mesmo com as duas partes de cima.



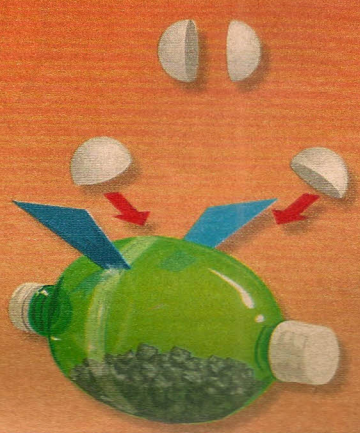
2 Retire uma das tampas e coloque pedrinhas. Depois prenda os fundos das garrafas com fita adesiva sobre a outra parte.

DO JARDIM PARA SEU QUARTO

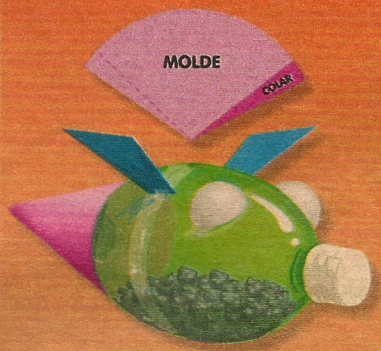
2 Copie o molde das asas no papelão, recorte e prenda com fita na garrafa.



3 Peça ao adulto que corte a bola de isopor e cole para fazer os olhos.



4 Copie o molde da cauda na cartolina, recorte e dobre em forma de cone. Prenda com fita adesiva na garrafa.



Rasgue pedaços de jornal, passe-os numa mistura de cola com um pouco de água e cubra toda a figura com várias camadas. Deixe secar bem. Pinte de branco, desenhe os detalhes e depois pinte com tinta colorida.

3 Corte dois pedaços de canudo e espete uma bola de isopor na ponta de cada um. Prenda os canudos na parte de baixo com fita adesiva.

4 Copie o molde em cartolina igual ao da abelha para fazer o cone e prenda-o com fita adesiva.

COMO FUNCIONA

IDÉIA BRILHANTE

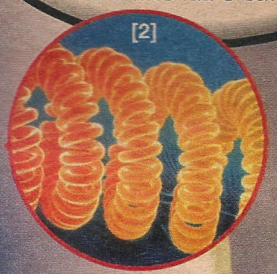
Você só precisa apertar um botão e puf! a luz acende. Já imaginou como seria viver sem a lâmpada elétrica? Por ser tão simples e tão genial, ela é uma das grandes invenções de todos os tempos. Agora, veja como ela funciona.

CONSULTORIA: FABIANO FRUETT (professor doutor da Unicamp e da Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação FEEC).

[1]

[2]

Este fio fininho e enrolado é recoberto de um metal resistente chamado tungstênio. Quando a eletricidade chega até ele, suas partículas vibram, fazendo com que o fio esquente. Ele atinge uma temperatura de cerca de 3 mil graus centígrados e emite luz e calor.

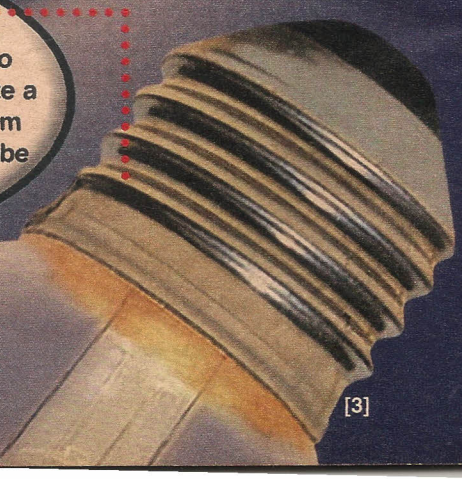


[2]

Da base saem dois fios de metal. Quando a corrente elétrica é ligada, eles levam a energia até o fiozinho enrolado que fica no meio da lâmpada.

O vidro da lâmpada protege o fiozinho enrolado, que não pode entrar em contato com o oxigênio do ar. É que, com tanto calor, a lâmpada pegaria fogo. Por isso o oxigênio é retirado de dentro da lâmpada e no seu lugar injeta-se outro gás, como argônio ou nitrogênio.

Esta base de metal encaixa em uma base fixa chamada soquete. Ela não deixa a lâmpada cair e transmite a eletricidade. Se não estiver bem rosqueada, a lâmpada não recebe energia e não acende.



[3]

VOCÊ SABIA QUE...

- Thomas Edson testou mais de 1.500 materiais diferentes para criar a lâmpada?
- Nas lâmpadas comuns, 80% da energia vira calor e apenas 15% vira luz?
- O fiozinho enrolado se chama filamento?
- Com o tempo, o tungstênio se desgasta e se rompe? Aí a lâmpada não funciona.
- Em uma lâmpada de 60 watts, o filamento mede 2 metros de comprimento?

[1] RAUL JUNIOR; [2] SCIENCE PHOTO LIBRARY/STOCK PHOTOS ; [3] RICARDO ROJAS

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

VIVA A DIFERENÇA!

Entenda melhor o que é preconceito.

Há pouco tempo, o jogador de futebol Grafite virou notícia porque foi vítima de preconceito racial. Ele foi agredido com palavras ofensivas sobre a cor de sua pele.

Quando uma pessoa é desrespeitada por suas características de cor, raça ou sexo, estamos diante de uma situação de preconceito.

Isso acontece sempre que alguém ou um grupo não conseguem conviver com as diferenças. E não é só a cor da pele que incomoda os preconceituosos. Podem também perseguir uma pessoa por sua religião, sua nacionalidade ou por pertencer a uma classe social diferente.

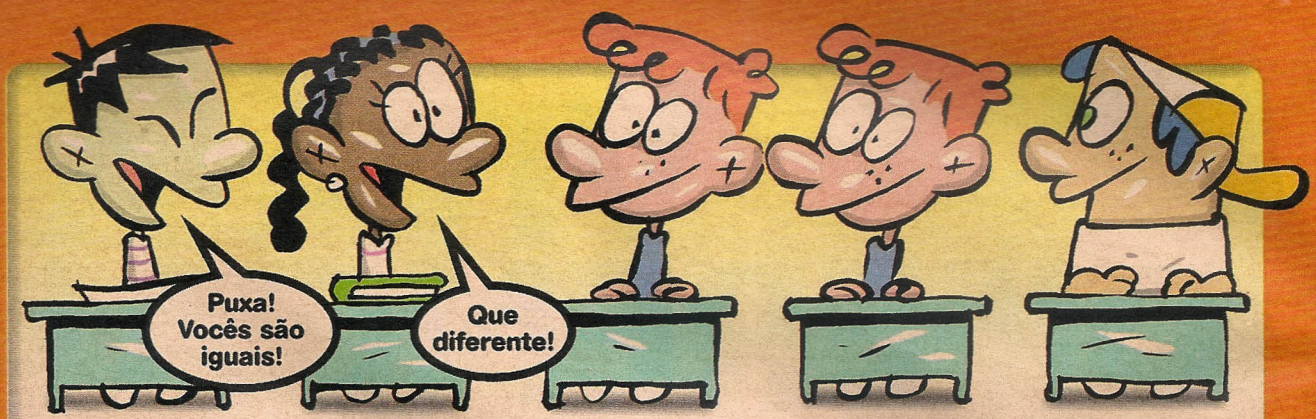
O preconceito está sempre de mãos dadas com a intolerância, que tanto pode aparecer num xingamento durante um jogo de futebol como numa guerra entre países.

E a intolerância leva à discriminação. É o que acontece, por exemplo, quando alguém é recusado para uma vaga de emprego por causa de sua cor, raça, crença ou opinião. Ou quando, por motivos como esses, ninguém conversa com um colega de classe.

No Brasil, os indígenas, os negros, as mulheres, os nordestinos, os idosos, deficientes físicos e, principalmente, os mais pobres também são discriminados. E é comum a gente ouvir que as maiores vítimas do preconceito pertencem a minorias. Mas os pobres, os negros e as mulheres estão longe de ser grupos pequenos.

Uma só espécie

Segundo os cientistas, todos os humanos pertencem a uma única espécie: a do *Homo sapiens*. Eles descobriram que o conjunto de genes responsáveis pela vida humana é igual em todo mundo, não importa a cor da pele, do cabelo ou dos olhos. Além disso, pesquisas indicam que podem até existir mais semelhanças biológicas entre um negro e um branco do que entre dois irmãos da mesma cor.



PARA PENSAR

Se você reparar, vai perceber que na sua escola existem pessoas bem diferentes entre si. Observe os seus colegas, os professores e os funcionários que trabalham lá. Alguns têm cabelos lisos e outros encaracolados. Uns são loiros e outros morenos.

Podem ter olhos pretos, azuis ou verdes. Podem ser altos ou baixos, gordos ou magros, ricos ou pobres. Podem ter um jeito diferente de falar, de se vestir, de se comportar e de pensar. Mas nada disso faz uma pessoa ser melhor do que a outra.

Mesmo com essa variedade, todos têm os mesmos direitos e isso faz com que todos sejam iguais apesar das diferenças individuais.

Velhos disfarces

O povo brasileiro nasceu da mistura de muitos povos. Primeiro, foram os portugueses, africanos e índios. Depois vieram pessoas de várias nacionalidades, como japoneses, árabes, italianos, alemães, espanhóis, entre outros.

Até hoje, o Brasil recebe imigrantes que vêm principalmente dos países vizinhos e ainda da Coréia e da China.

Apesar de toda essa diversidade, o preconceito racial continua forte. Está nas piadas de mau gosto envolvendo raça e nacionalidade ou em expressões como "alma branca", "serviço de preto" etc. Ele está principalmente na falta de oportunidades iguais de estudo e trabalho para todos.

QUAL A SUA OPINIÃO?

Leve sua RECREIO para a escola e fale com seus professores sobre o assunto.

A turma pode fazer pesquisas nos jornais e na internet a respeito do caso do craque Grafite e as agressões aos jogadores negros nos estádios e conversar mais sobre o tema.

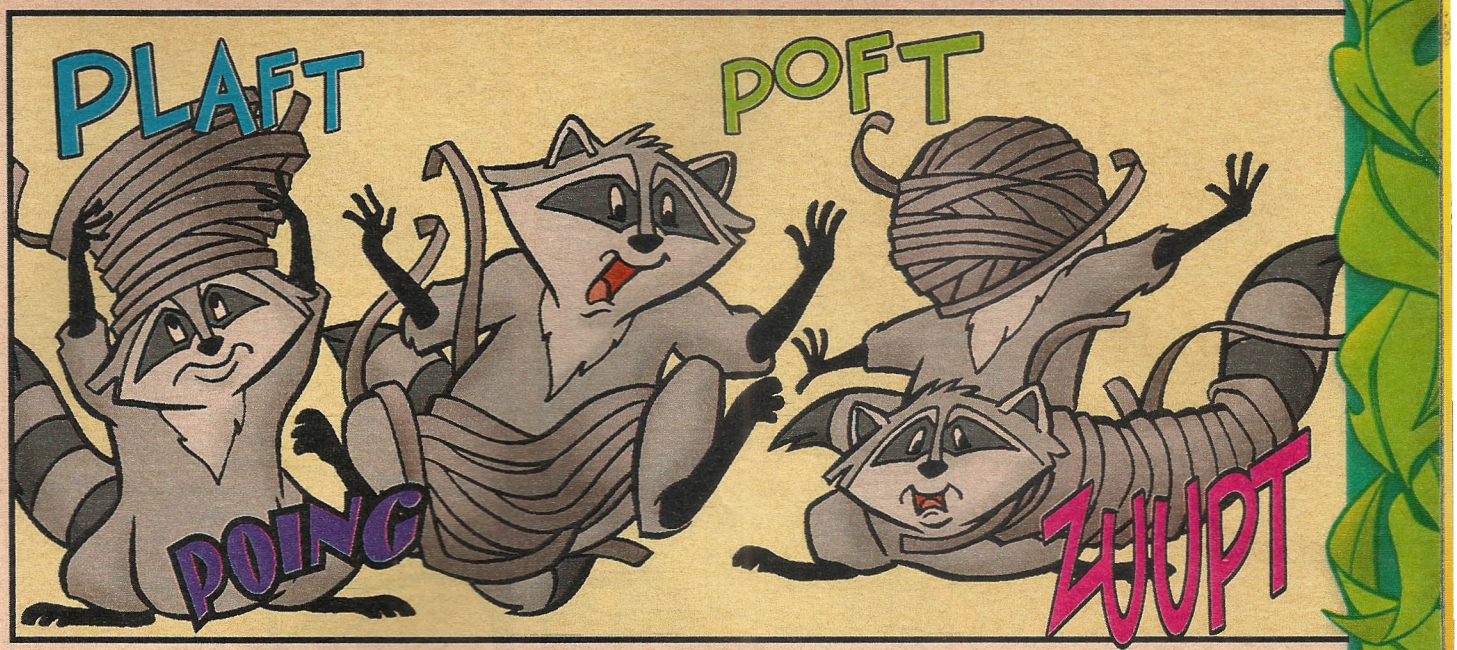
Será que alguém da classe já se sentiu discriminado por algum motivo?

Disney

POCAHONTAS O PRESENTE IDEAL

© DISNEY

ENQUANTO ISSO, VOCÊ NÃO QUER IR PESCAR COMIGO?
PESCAR? PODE SER DIVERTIDO! VAMOS LÁ!
EU VI UNS PEIXES ENORMES PULANDO NO RIO HOJE E JÁ SEPAREI TUDO O QUE VAMOS PRECISAR!
SNIFF SNIFF
SNIFF SNIFF
TÓIM
BOINGGGGG


PLAFT
POFT
POING
ZUUPT

DEPOIS...
QUE BARULHO É ESSE? O MIKO ARRANJOU CONFUSÃO!
TÓIM
CLANG

MIKO!
VOCÊ ESTRAGOU TODO O MEU CESTO?

O AMIGO DA POCAHONTAS ESTÁ COM PRESSA!
PARECE PRESSA DE FUGIR!

O QUE ACONTECEU, FILHA?
N-NADA, PAI!
VOCÊ NÃO IA CHORAR SEM MOTIVO! CONFIE EM MIM, POCAHONTAS!
ISTO ERA... PRA VOCÊ! MAS ESTÁ DESTRUÍDO!
AAH! UM CESTO?
SIM!

QUE PENA! SEI QUE VOCÊ DEU DURO PRA FAZER ESTE PRESENTE!
SABE?
CLARO! AGORA, ELE ESTÁ UM POUCO ESTRANHO, MAS DÁ PRA PERCEBER QUE O TRANÇADO É MUITO BONITO!
O FATO DE VOCÊ TER SE DEDICADO TANTO SIGNIFICA MAIS QUE UM SIMPLES PRESENTE!
VOCÊ ME FAZ SENTIR BEM MELHOR!
GUARDAREI O CESTO! VOU DESCANSAR A CABEÇA NELE QUANDO DEITAR!

FELIZ ANIVERSÁRIO, PAI!
OBRIGADO, QUERIDA!
À NOITE...
UMA BELEZA!
VOCÊS VIRAM O TRAVESSEIRO QUE A POCAHONTAS DEU PRO CHEFE?
ME MOSTRA COMO SE FAZ?
EU ENSINO A METADE! O RESTO É COM O MIKO! IH, IH!
FIM

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ALEXANDER

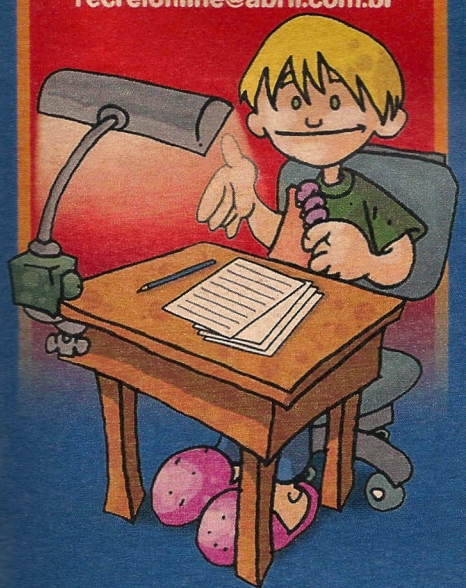
Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Como se chama o melhor amigo do cachorro?
Cãopanheiro.
Iuri Machado Gouvea
Rio Claro – SP

O que o carro diz quando está com fome?
Estou famento (estofamento).
Marcela Giotto Manzoti, 10 anos
São Paulo – SP

Qual o grau de parentesco das moedas?
Todas são CUNHADAS.
Mirian Castelo Luz
Por e-mail

O que não é de comer, mas dá água na boca?
O copo.
Bruno Carril Vieira, 10 anos
Sapucaí Mirim – MG

Como se chama o taxista que tem o mesmo nome da sua profissão?
Passos Dias Aguiar (passo os dias a guiar).
Thales Molinari
Guajará-Mirim – RO

O que o Batman diz quando encontra o Robin?
Bat-aqui!
Júlia Bruno, 9 anos
São Paulo – SP

O que é que não faz palhaçada, mas faz todo mundo rir?
As cócegas.
César Marinho Domingues
Porto Alegre – RS

Como se dividem 11 batatas entre sete pessoas?
Fazendo purê.
Gisele Marchi Pereira, 9 anos
Rio das Ostras – RJ

Qual a maior ponte do mundo?
A ponte aérea.
Alan Cunha Takashi, 8 anos
Salto – SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Roberta Viganó
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria (arte), Paulo Maffia, Thiago Parijióni (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Graça de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Eduardo Leite, Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Corza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UNICULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Adriana Dantas, Analucia Bertola, Carlos Salazar, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Neusi Brigano, Renato Mascarenhas **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Pedro Codognotto **Gerente de Venda:** Cláudia Prado, Marco Bulara **Coordenação de Classificados:** Silvana Coen **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassuti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 250-8000, fax (41) 252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3509, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/ 4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329, e-mail: duarte.es@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História, Revista das Religiões **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 271, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 6º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

PASSATEMPO

Fique de olho

Ilustração ▸ SANDER

Ajude a turma a encontrar duas chaves iguais para consertar os skates.

Resposta na página 42.

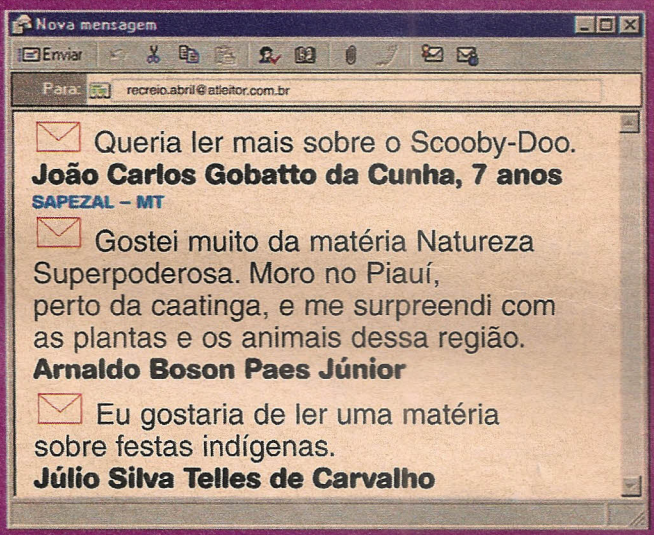
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Esta é a Mariana Salsa, de 9 anos.
JACOBINA – BA



Queria ler mais sobre o Scooby-Doo.
João Carlos Gobatto da Cunha, 7 anos
SAPEZAL – MT

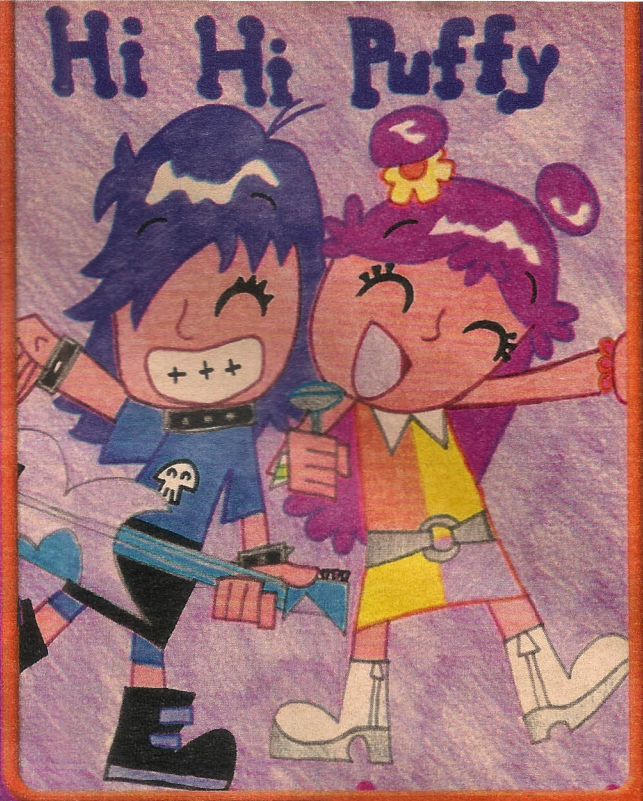
Gostei muito da matéria Natureza Superpoderosa. Moro no Piauí, perto da caatinga, e me surpreendi com as plantas e os animais dessa região.
Arnaldo Boson Paes Júnior

Eu gostaria de ler uma matéria sobre festas indígenas.
Júlio Silva Telles de Carvalho

Adoro resolver o *Cadê?* e sugiro uma matéria sobre cães. Ela podia mostrar as raças, falar das características de cada cão e qual alimentação e cuidados que eles precisam.
MARCELLA ALMEIDA
SERRA NEGRA – SP

Este é o Bob Esponja do Luccas Gouvea de Melo.
SÃO PAULO – SP

O Eduardo Pereira grudou o Aranha no logotipo da RECREIO.
GOIÂNIA – GO



Oi, pessoal! Eu queria que vocês falassem mais sobre o Sonic.
HUMBERTO P. RODRIGUES
SÃO PAULO – SP

Quem desenhou a dupla Ami e Yumi foi a Paula Yumi Nagumo.
EMBU GUAÇU – SP

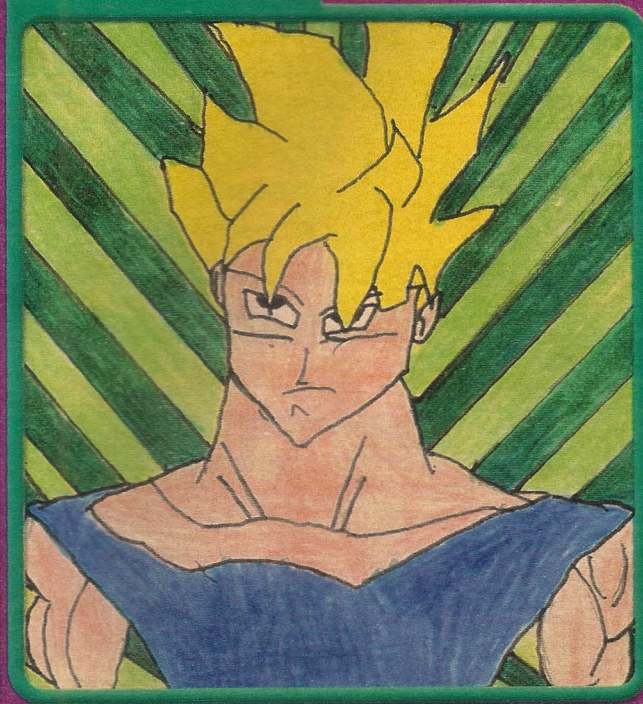
O Thiago, de 11 anos, quer uma matéria sobre videogames antigos.
SÃO LUÍS – MA

O Leonardo Rodrigues está adorando colecionar os ROBITS!
ITUVERAVA – SP

O Guilherme Bardeli, de 10 anos, confere todas as dicas de games.
SÃO PAULO – SP

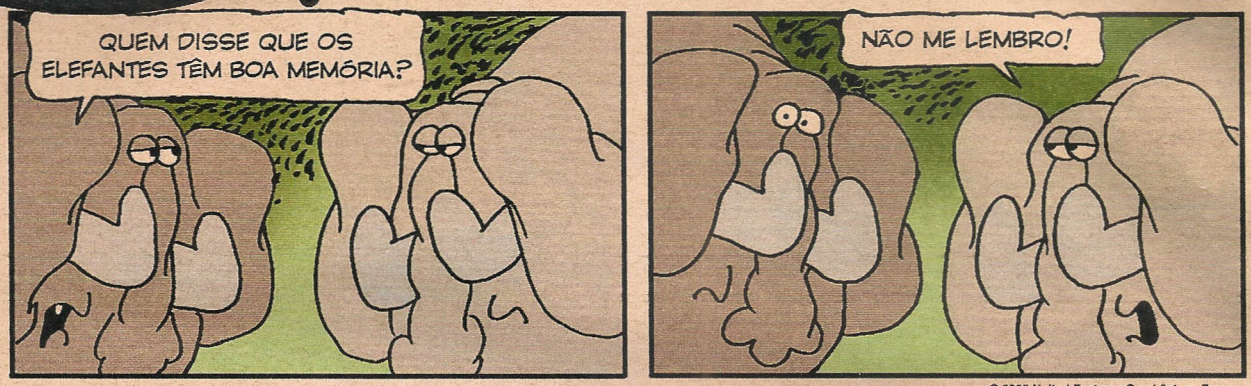
Oi, turma!
Quero mais matérias sobre espaço.
GUILHERME B. SCHMITD
BLUMENAU – SC

Os irmãos Giovanni e Guilherme Assis estão fazendo a sua coleção de ROBITS.
BARBACENA – MG



tirinhas!

Bichos



© 2005 United Features Synd./Interc. Press

por **Fred Wagner**

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

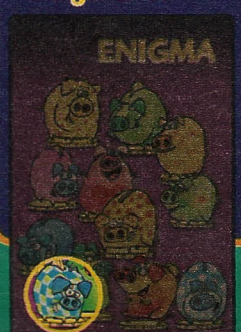
Mamãe Ganso

© 2005 United Features Synd./Interc. Press

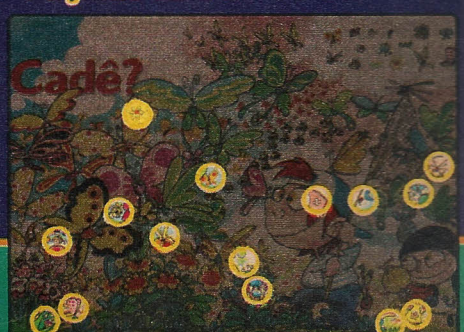
por **Mike Peters**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 17



Páginas 22 e 23



Página 37

Página 39

FAÇA PARTE DESTA EQUIPE!

GRÁTIS BOLA PULA-PULA!

Disney apresenta um filme Pixar

OS INCRÍVEIS

100% OFICIAL

UMA REVISTA INCRÍVEL PARA LEITORES INCRÍVEIS!

QUADRINHOS
PÂNICO NO PARQUE!

MISSÕES
VOCÊ FOI CONVOCADO!

CONFIDENCIAL
OS SEGREDOS DO FLECHA!

CONCORRA A 30 DVDs DO FILME E 15 QUEBRA-CABEÇAS!

PASSATEMPOS, JOGO DE PISTA E MUITO MAIS!

JÁ NAS BANCAS! NÃO PERCA!

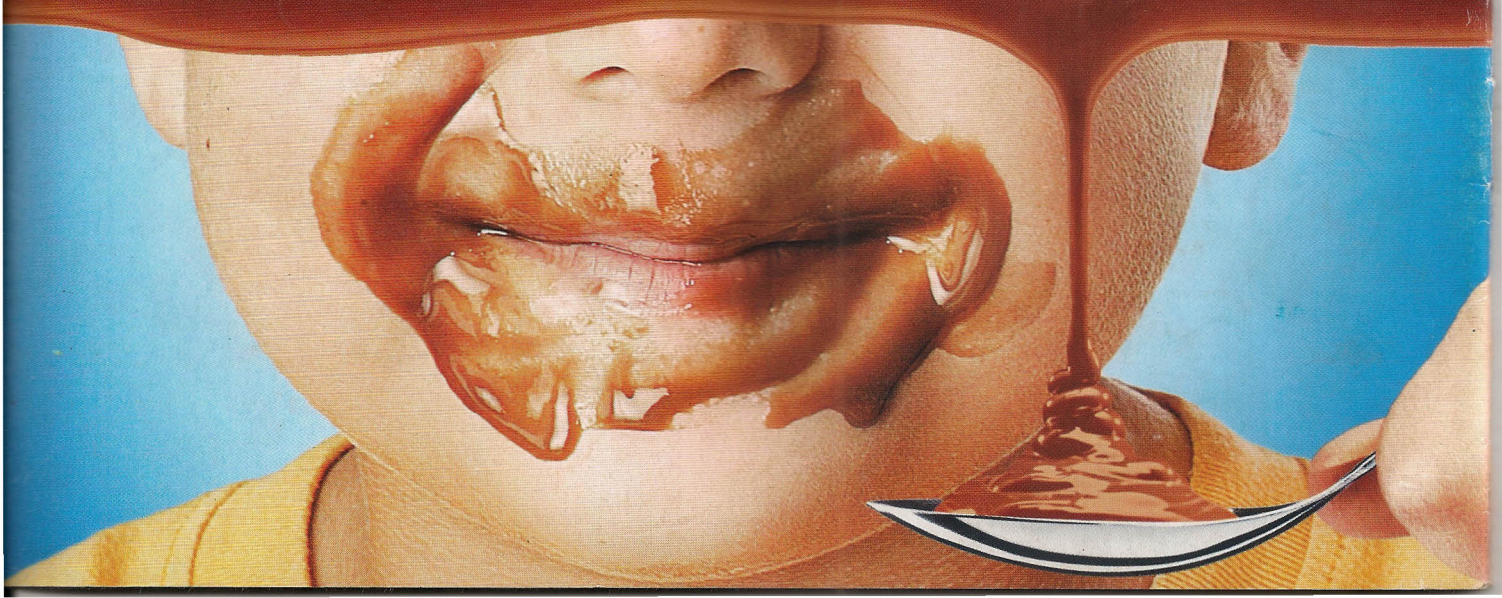
Abril

EDITORA Abril

© Disney/Pixar

Chegou Toddynho Cremoso. Sua sobremesa mais divertida.

É SÓ RASGAR A PONTINHA
E SE DELICIAR.
NOS SABORES BAUNILHA
E CHOCOLATE.



AlmapBBDO